

**HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII MTS GUPPI TOMPE
KABUPATEN LUWU UTARA (STUDI PERBANDINGAN SISWA YANG
DIBERIKAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMANFAATAN *MICROSOFT
POWER POINT* BERBASIS TIK DENGAN SISWA YANG DIBERIKAN
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL)**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban Sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palopo

Oleh:

ABDUL KADIR

10.16.12.0002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN PALOPO
2015**

**HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII MTS GUPPI TOMPE
KABUPATEN LUWU UTARA (STUDI PERBANDINGAN SISWA YANG
DIBERIKAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMANFAATAN *MICROSOFT
POWER POINT* BERBASIS TIK DENGAN SISWA YANG DIBERIKAN
MEDIA PEMBELAJARAN KONVENSIONAL)**



IAIN PALOPO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban Sebagai Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palopo

Oleh:

ABDUL KADIR

10.16.12.0002

Dibimbing oleh:

1. Dr. Amir Mula, M.Pd.I.
2. Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
IAIN PALOPO
2015**

PRAKATA

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله
وأصحابه أجمعين آمين

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah swt atas rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Guppi Tompe Kab.Luwu Utara (Studi Perbandingan antara Siswa yang Diberikan Media Pembelajaran Pemanfaatan Micrososft Power Point Berbasis TIK dengan Siswa yang Diberikan Media Pembelajaran Konvensional”, dapat diselesaikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa sebagai manusia biasa hanya berusaha dan berdoa niscaya segalanya dapat selesai dengan selamat. Sandungan tiada henti silih berganti selama ini, namun berkat ketabahan dan keuletan sehingga skripsi ini dapat selesai sebagaimana yang diharapkan.

Shalawat serta salam sejahtera kepada baginda Rasulullah Muhammad saw., atas jasa dan pengabdianya yang tulus dan ikhlas dalam menyampaikan risalah kebenaran Islam kepada manusia, sehingga manusia mendapat petunjuk untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan keselamatan hidup di akhirat.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan partisipasi semua pihak, baik dalam bentuk arahan, motivasi moril, dan materil. Oleh karena itu, penulis berkewajiban untuk menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Pirol, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo beserta para Wakil Rektor, yang telah membina, mengembangkan, dan meningkatkan mutu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.
2. Prof. Dr. H. Nihaya M., M.Hum, selaku ketua STAIN Palopo periode 2010-2014 beserta seluruh jajarannya, yang telah dan sedang membina, mengembangkan serta meningkatkan mutu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo.
3. Prof. Dr. H. M. Said Mahmud, Lc., M.A, selaku ketua STAIN Palopo periode 2006 – 2010 yang juga telah membina, mengembangkan dan meningkatkan mutu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Palopo.
4. Drs. Nurdin K., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Wakil Dekan, yang telah banyak membantu penulis dengan sabar, tulus, dan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi dan studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.
5. Almarhum Dr. Amir Mula, M.Pd.I., sebagai pembimbing I dan Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si., sebagai pembimbing II yang sangat banyak memberikan semangat, motivasi, serta saran dalam penyelesaian karya sederhana ini.
6. Drs. Nasaruddin, M.Si., sebagai penguji I dan Muh. Irfan Hasanuddin, S.Ag., M.A., sebagai penguji II yang sangat banyak memberikan semangat, motivasi, serta saran dalam penyelesaian karya sederhana ini.

7. Drs. Nasaruddin, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika STAIN Palopo.
8. Para dosen IAIN Palopo pada umumnya dan khususnya yang ada di Prodi Pendidikan Matematika yang sejak awal perkuliahan telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Wahidah Djafar, S.Ag., selaku Kepala perpustakaan IAIN Palopo beserta staf yang telah menyediakan buku-buku dan melayani penulis untuk keperluan studi kepustakaan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teristimewa kepada ayahanda dan ibunda tercinta, H. Muh. Amin dan Nurma, tiada kata yang patut diucapkan untuk membalas hutang budi dan terima kasih yang tak terhingga atas segala jerih payah, pengorbanan dan doa restu selama membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang. Semoga jerih payah dan pengorbanan keduanya selalu mendapat rahmat dan imbalan pahala yang berlipat ganda dari Allah swt. Serta saudaraku tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan moril kepada penulis.
11. Sahabat- sahabat karibku yang tak mungkin disebut satu per satu yang selalu memotivasi penulis saat kurang semangat, dan Kakanda Hasriani Umar S.Pd, yang telah membantu penulis dalam pengurusan administrasi akademik, serta
12. Keluarga dan seluruh handai tolan yang tak bosan-bosannya membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan proses pendidikan. Demikian pula

kepada seluruh sahabat-sahabat penulis yang senantiasa berdiskusi dan memberikan motivasi.

Akhirul kalam, disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan sebagaimana idealnya suatu karya ilmiah. Oleh karena itu, sumbang saran dan kritik konstruktif dari semua pihak merupakan penghargaan dan kehormatan bagi penulis. Sebelum dan sesudahnya diucapkan terima kasih, semoga semua aktivitas yang dilakukan bernilai ibadah dan mendapat limpahan pahala di sisi Allah swt. serta berguna bagi nusa dan bangsa., Amin ya rabb al-alam.

Palopo, Februari 2015

Penulis

ABSTRAK

Abdul Kadir. 2015. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Guppi Tompe Kab.Luwu Utara (Studi Perbandingan antara Siswa yang Diberikan Media Pembelajaran Pemanfaatan Microsoft Power Point Berbasis TIK dengan Siswa yang Diberikan Media Pembelajaran Konvensional). Dibimbing oleh Dr. Amir Mula, M.Pd.I. dan Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si.

Kata Kunci : *Microsoft Power Point*, Hasil belajar matematika

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga guru dituntut untuk memperkenalkan informasi berbasis komputer. Salah Satu cara guru memperkenalkan media pembelajaran yang menggunakan komputer adalah *Pemanfaatan Microsoft Power Point* dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan suatu hal yang baru agar siswa tidak merasa bosan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa terkhusus di Kelas VII MTs Guppi Tompe Kab.Luwu Utara. Oleh karena itu tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII_B yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan *microsoft power point* berbasis TIK dengan siswa kelas VII_A yang diberikan media pembelajaran konvensional di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan *True Experimental Design* yang berbentuk *Randomized control group pretest-posttest design*. Populasi sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII MTs Guppi Tompe yang terbagi dalam dua kelas yaitu Kelas VII_A yang terdiri dari 22 siswa dan kelas VII_B yang terdiri dari 21 siswa tahun ajaran 2014/2015. Instrumen yang digunakan adalah Tes, wawancara dan Dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata perolehan nilai siswa pada kelas kontrol sebesar 67,79 dan termasuk dalam kategori kurang, sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 80,29. Dari wawancara dengan siswa, bahwa perubahan nilai belajar kelas eksperimen disebabkan oleh pemberian media pembelajaran *Microsoft Power Point* berbasis TIK. Sedangkan kelas kontrol mengharapkan pemberian media pembelajaran *Microsoft Power Point* untuk meningkatkan pemahaman dan menambah minat siswa pada pembelajaran matematika. Secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* lebih baik dengan siswa yang hanya diajar dengan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Hipotesis.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Defenisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	7
G. Garis-garis Besar Penelitian.....	8
 BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Media Pembelajaran.....	13
C. Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	15
D. <i>Microsoft Power Point</i>	19
E. Hasil Belajar Matematika Siswa.....	26
F. Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel	30
G. Kerangka Pikir.....	33
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35

B. Lokasi Penelitian.....	36
C. Waktu Penelitian.....	36
D. Populasi dan Sampel.....	37
E. Sumber Data.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	48
1. Gambaran Umum MTs Guppi Tompe.....	48
2. Analisis Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan.....	69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA.....	76
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

Cet.	:	Cetakan
Ed.	:	Edisi
Td.	:	Tidak Diterbitkan
MTs	:	Madrasah Tsanawiyah
n	:	Banyaknya Sampel
\bar{x}	:	Nilai Rata-Rata
x_i	:	Nilai/Skor Mentah
f_i	:	Frekuensi
k	:	Banyaknya Butir Pertanyaan Atau Banyaknya Soal
S^2	:	Varians
S	:	Simpangan Baku
Z	:	Skor Baku
x	:	Nilai Terendah
k	:	Jumlah kelas interval

DAFTAR TABEL

Nama	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Desain Penelitian Eksperimen.....	35
Tabel 3.2	Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	37
Tabel 3.3	Kriteria Pengkategorian Skor.....	47
Tabel 4.1	Nama-nama Guru dan Staf MTs Guppi Tompe.....	51
Tabel 4.2	Rincian Jumlah Siswa MTs Guppi Tompe.....	52
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana MTs Guppi Tompe.....	52
Tabel 4.4	Validator Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 4.5	Hasil Validitas Soal <i>Pre-Test</i>	53
Tabel 4.6	Hasil Validitas Soal <i>Post-Test</i>	55
Tabel 4.7	Hasil Validasi Media <i>Microsoft Power Point</i>	56
Tabel 4.8	Hasil Reliabilitas Soal <i>Pre-Test</i>	57
Tabel 4.9	Hasil Reliabilitas Soal <i>Post-Test</i>	59
Tabel 4.10	Hasil Reabilitas <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.11	Deskripsi Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.12	Perolehan Persentase Hasil <i>Pre-tes</i> Kelas kontrol.....	63
Tabel 4.13	Deskripsi Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4.14	Perolehan Persentase Hasil <i>Pre-tes</i> Kelas Eksperimen...	64
Tabel 4.15	Deskripsi Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	65
Tabel 4.16	Perolehan Persentase Hasil <i>Post-tes</i> Kelas Kontrol.....	66
Tabel 4.17	Deskripsi Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4.18	Perolehan Persentase Hasil <i>Post-tes</i> Kelas Eksperimen..	67
Tabel 4.19	Perbandingan Nilai Hasil Belajar Matematika	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyentuh di segala aspek kehidupan manusia. Mulai dari dunia bisnis sampai dunia pendidikan sangat merasakan kebermanfaatannya. Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut, maka perkembangan teknologi komputer sangat pesat, sehingga keunggulan komputer tidak hanya terbatas pada kemampuan mengolah data, tetapi lebih dari itu komputer dapat menunjang dalam proses pengambilan keputusan. Dengan komputer dapat menjalankan informasi yang berbasis komputer maka data yang masuk akan diolah secara tepat, akurat, mudah dalam mengaksesnya.

Selain sarana untuk menyajikan informasi, komputer dapat dimanfaatkan di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan komputer sudah berkembang, tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Secara umum siswa sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran matematika, diantaranya adalah kesulitan dalam menghitung cepat, kemampuan logika, ketrampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar matematika. Ini

disebabkan siswa memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika disekolah, lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari SD sampai Perguruan Tinggi. Maka dari itu pelajaran harus diusahakan menarik dan menyenangkan.

Seperti yang terjadi di MTs Guppi Tompe. Matematika bagi sebagian siswa merupakan momok yang menakutkan, sehingga banyak siswa yang merasa tidak termotivasi dan kurangnya pemahaman konsep sehingga hasil belajar matematika siswa tersebut rendah, Terlepas dari itu sekolah berada pada daerah terpencil olehnya itu pembelajaran masih tidak tersentuh pembelajaran yang berbasis TIK.¹ Gambaran permasalahan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman konsep siswa. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Djamerah dan Zain, dalam kegiatan belajar mengajar ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.² Kerumitan bahan pelajaran dapat disederhanakan dengan bantuan media.

¹Jamaluddin. *Guru Matematika MTs Guppi Tompe*, Wawancara pada tanggal, (31 September 2014).

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Saat ini pemanfaatan komputer sangat diminati untuk media pembelajaran. Penggunaan komputer oleh guru sebagai salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.³ Untuk itu, seorang guru dituntut untuk kreatif guna meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan mutu pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru seyogyanya mulai menyadari pentingnya aspek teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah bahan sajian yang menggunakan komputer. Media pembelajaran berbasis komputer tersebut salah satunya adalah piranti lunak presentasi *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai

²Navel Sonic, *Dukungan Model dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Mata Pelajaran Matematika*, Blog Navel Sonic. <http://navelmangelep.blogspot.com/2009/05/dukungan-model-dan-media-pembelajaran.html>, (12 Mei 2014).

³Lina andriyani dkk, “*Pemanfaatan Powerpoint Dalam Pemberian Layanan Pembelajaran*”, Blog Lina Andriyani. <http://andriyalina.blogspot.com/2013/07/pemanfaatan-powerpoint-dalam-pemberian.html>, (22 Mei 2014).

media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang menarik. Beberapa kelebihan pemanfaatan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Guru memiliki acuan pokok materi yang akan disampaikan. Dengan *power point* seorang guru bisa membuat ringkasan pokok sehingga akan mempermudah guru untuk menerangkannya secara sistematis.
2. Materi yang ditampilkan merupakan materi pokok sehingga lebih praktis. Praktis karena guru bisa membuatnya lebih singkat, jelas dan padat.
3. Presentasi bisa memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada sehingga menarik perhatian siswa. Dalam *power point* banyak fasilitas yang bisa dimanfaatkan untuk membuat tampilan lebih menarik karena bisa menampilkan gambar, musik, video dan warna-warna yang menarik.
4. Materi yang disampaikan bisa merupakan gabungan dari sumber yang berbeda sehingga materi lebih variatif. Karena berupa tampilan pokok pula, guru dapat menggabungkannya dengan sumber materi yang lain. Dengan tampilan presentasi, guru berpeluang menggabungkan keilmuan yang diperolehnya dari sumber lainnya sehingga akan tampil materi yang komprehensif dan lengkap.⁴

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu; “***Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Guppi Tompe Kab.Luwu Utara (Studi Perbandingan antara Siswa yang Diberikan***

⁴Cairudin, “*Power Point Untuk Pembelajaran*”, Blog Cairudin.

<http://pendidikanyangcerdas.blogspot.com/2010/03/power-point-untuk-pembelajaran.html>

(22 Mei 2014)

Media Pembelajaran Pemanfaatan Micrososft Power Point Berbasis TIK dengan Siswa yang Diberikan Media Pembelajaran Konvensional ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, maka masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa kelas VII_A di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara yang diberikan media pembelajaran konvensional ?
2. Bagaimanakah hasil belajar matematika siswa kelas VII_B di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan Microsoft Power Point berbasis TIK ?
3. Apakah terdapat perbandingan hasil belajar matematika siswa kelas VII_B yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan Microsoft Power Point berbasis TIK dengan siswa kelas VII_A yang diberikan media pembelajaran konvensional di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara?

C. Hipotesis Penelitian

Berdasar atas rumusan masalah diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah “Hasil belajar matematika siswa kelas VII_B yang diajar dengan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK lebih baik daripada hasil belajar yang diajar dengan media pembelajaran konvensional di MTs Guppi Tompe”.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian terdahulu yang akan dicari solusinya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII_A di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara yang diberikan media pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VII_B di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan Microsoft Power Point berbasis TIK.
3. Mengetahui apakah terdapat perbandingan hasil belajar matematika siswa kelas VII_B yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan Microsoft Power Point berbasis TIK dengan siswa kelas VII_A yang diberikan media pembelajaran konvensional di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara.

E. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bermanfaat bagi :

1. Bagi Siswa
 - a. Sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Sebagai acuan membantu peserta didik untuk belajar yang menyenangkan.
 - c. Sebagai acuan dalam membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena materi di jelaskan secara ringkas, jelas melalui *slide Microsoft Power Point*.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pendidikan berbasis TIK, serta dapat meningkatkan kualitas pendidik dalam proses pembelajaran.

- b. Memperoleh alternatif baru yang dapat diterapkan pendidik dalam meningkatkan hasil siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Bagi Sekolah

- a. Dengan adanya media pembelajaran berbasis TIK yang baik maka mampu mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi.
- b. Dapat meningkatkan prestasi sekolah dalam bidang akademis.
- c. Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme pendidik.

4. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan menjadi seorang pendidik kelak dengan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

F. Defenisi Operasional Variabel dan Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memberikan gambaran operasional dari variabel-variabel yang diselidiki dalam penelitian ini, maka berikut dikemukakan definisi operasional untuk masing-masing variabel.

1. Media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK adalah salah satu media pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer sedangkan untuk menjalankan visualisasi medianya menggunakan program *Microsoft Power Point* yang kemudian menggunakan materi pelajaran pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.
2. Media pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media papan tulis dan buku cetak.
3. Hasil belajar matematika siswa adalah kemampuan siswa dalam mempelajari, merespon dan mempraktikkan apa yang diajarkan, dibaca, didengar dan dipelajarinya

terhadap pelajaran matematika dengan pokok bahasan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Hasil belajar matematika siswa dalam penelitian ini diukur dengan tes evaluasi.

G. Garis-garis Besar Isi Skripsi

Pada dasarnya skripsi ini memuat garis-garis besar yang terdiri dari pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup.

Dalam pendahuluan, peneliti membahas tentang hal-hal yang melatar belakangi masalah-masalah yang muncul dan akan diteliti, rumusan masalah, hipotesis, definisi operasional variabel, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Latar belakang dari penelitian ini didasarkan pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Peneliti merumuskan masalah penelitian pada gambaran hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Guppi Tompe sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam definisi operasional variabel, peneliti memberikan gambaran tentang variabel yang akan diteliti. Pada tujuan penelitian, peneliti mengemukakan tujuan penelitian berdasarkan rumusan penelitian. Dalam manfaat penelitian, peneliti mengemukakan manfaat dari penelitian ini, baik untuk manfaat untuk siswa, guru dan peneliti sendiri.

Pada bagian tinjauan pustaka, peneliti membahas penelitian terdahulu yang relevan dan teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, diantaranya teori media pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), *Microsoft Power*

Point dan Hasil belajar matematika siswa. Pada akhir dari bagian tinjauan pustaka peneliti memberikan gambaran kerangka pikir penelitian.

Pada metode penelitian, peneliti menguraikan metode-metode yang digunakan dalam tahapan penelitian. Dalam hal ini, metode penelitian terdiri dari pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel, waktu penelitian, sumber data, teknik analisis data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *True Experimental Design* yang berbentuk *Randomized Control Group Pretest-Post-Test Design*. Keseluruhan populasi sekaligus menjadi sampel penelitian, data yang diperoleh kemudian dianalisis.

Sedangkan pada bab hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menjelaskan tentang analisis hasil-hasil penelitian dan uraian dalam bentuk pembahasan yang disesuaikan dengan teori yang berkaitan. Analisis penelitian dilakukan dari analisis hasil pre-test, kemudian post-test serta analisis hasil wawancara dengan siswa setelah pemberian post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada bab terakhir atau penutup, peneliti membahas kesimpulan dari penelitian dan mencakup saran-saran yang ditujukan untuk pengembangan skripsi. Pada bagian kesimpulan penelitian, peneliti menyimpulkan berdasarkan pada tujuan penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan dan Ruang Lingkup Penelitian

Dalam memastikan keaslian penelitian ini, peneliti melakukan perbandingan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya, yaitu diantaranya:

1. Ratna Sari Utami pada tahun 2007 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah menengah pertama pada pokok bahasan dalil pythagoras”. Skripsi tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Surakarta kelas VIII E Semester I tahun ajaran 2006/2007 yaitu sebanyak 35 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, questioner (angket) dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa dengan perancangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat meningkatkan motivasi siswa dan dapat membantu guru dalam penyampaian pelajaran.¹

¹Ratna Sari Utami, *Skripsi Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama pada Pokok Bahasan Dalil Pythagoras*. Official Website of Academia. http://www.academia.edu/1813614/pengembangan_media-pembelajaran_berbasis_teknologi_informasi_dan_komunikasi_tik_di_sekolah_menengah_pertama_pada.html (23 Mei 2014).

2. Berdasarkan sebuah penelitian yang dikutip dari situs online Bahwa, di kota Madiun pernah dilakukan penelitian dengan menggunakan dua macam pembelajaran yaitu pembelajaran pengembangan dan pembelajaran konvensional. Pembelajaran pengembangan adalah pembelajaran yang menggunakan *Microsoft Power Point* sedangkan pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang tidak menggunakan PowerPoint. Berdasarkan cluster random sampling diperoleh SDN 02 Taman dan MI Bakti Ibu sebagai kelas kontrol, SDN 03 Kanigoro dan SDK Santo Yusuf sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian itu adalah pembelajaran dengan menggunakan program *Microsoft Power Point* lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan program *Microsoft Power Point* dari segi minat siswa.²

Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan minat siswa. Sehubungan dengan penelitian yang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK. Adapun perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang telah ada, dalam penelitian ini yang diteliti adalah perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK dengan siswa yang diberikan media pembelajaran konvensional, bukanlah peningkatan motivasi, dan minat siswa.

²Diana Zaku, *Media Pembelajaran Berbasis Power Point*. Blog Diana Zaku. <http://534272.blogspot.com/2013/01/media-pembelajaran-berbasis-power-poin.html> (22Mei 2014).

B. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Artinya “media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi”.³ Mengenai makna media secara substansi, ada banyak sekali pendapat meskipun pemaknaanya tersebut secara substansi mempunyai kesamaan makna. Ada beberapa definisi media menurut beberapa ahli, antara lain

Menurut pandangan Gagne media adalah “berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik untuk belajar”.⁴ Penggunaan media akan membuat siswa akan lebih berkonsentrasi dalam belajarnya dan untuk menghindari kejenuhan siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan *Association for Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.⁵

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Menurut Gerlach dan Ely, seperti dikutip Azhar Arsyad dalam *Media Pembelajaran* “*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition*

³Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2003), h. 56.

⁴Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Cet. 1; Jakarta: Ciputat Pers, 2012), h. 11.

⁵*Ibid.*

which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude". Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, material, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁶

Adapun yang dimaksud dengan pembelajaran, menurut Zainal Arifin, seperti dikutip Albab Adib Muhammad dalam skripsinya, Menyatakan bahwa:

"Pembelajaran dalam arti luas adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, yang bersifat interaktif dan komunikatif antar pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan".⁷

Pembelajaran harus bersifat interaktif dan komunikatif. Artinya kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang bersifat multiarah antara guru, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan yang saling memengaruhi, tidak didominasi oleh satu komponen saja. Serta komunikasi yang dibangun antara peserta didik dengan guru, atau sebaliknya, antara sesama peserta didik dan sesama guru harus dapat saling memberi dan menerima serta memahami.

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 3

⁷Albab Adib Muhammad, *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Islamic Courseware dalam meningkatkan Hasil Belajar Kognitif materi akhlak terpuji dalam pergaulan Remaja di Kelas XI MA Zainurrahman Cikeusal Ketanggungan Brebes*, Skripsi, (Semarang: IAIN Walisongo, 2012), h. 9.

Agar seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Pengetahuan tersebut menurut Oemar Hamalik yang meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.
3. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
4. Nilai dan manfaat media pembelajaran.
5. Memilih dan menggunakan media pembelajaran.⁸

Dari beberapa pengertian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan penyalur materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Untuk mengetahui pengertian teknologi informasi dan komunikasi terlebih dahulu kita harus mengerti pengertian dari teknologi, informasi dan komunikasi itu sendiri. Berikut ini pengertian teknologi, informasi dan komunikasi :

a. Pengertian Teknologi

Menurut Kast dan Rosenweig, teknologi adalah penggunaan atau penerapan suatu bidang ilmu pengetahuan terhadap bidang-bidang lain. Teknologi adalah cara melakukan sesuatu untuk untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal (hardware dan software sehingga seakan-akan memperpanjang,

⁸Azhar Arsyad, *op.cit.*, h. 18.

memperkuat, atau membuat ampuh anggota tubuh, panca indera dan otak manusia.⁹ Sehingga kehadiran teknologi akan memudahkan, membantu pekerjaan manusia dan mengefesienkan segala aktivitas manusia.

b. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sumber informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dengan kesatuan nyata.¹⁰

Menurut Jogiyanto yang dikutip dalam buku teknologi informasi dan komunikasi karangannya, bahwa kualitas informasi tergantung dari tiga hal yaitu:

1) Relevan (*Relevancy*)

Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2) Akurat (*Accuracy*)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bisa atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai penerima informasi

⁹Sukmadinata, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Era Globalisasi*, (Jakarta: Bumi Persada, 2001), h. 16.

¹⁰*Ibid*, h. 21

kemungkinan banyak terjadi gangguan atau *noise* yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

3) Tepat waktu (*Timeliness*)

Informasi yang tepat waktu, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan bagi pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.¹¹

c. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) melalui media yang menimbulkan efek. Pikiran biasa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain-lain.¹² Komunikasi sangat berpengaruh dalam hidup seseorang karena dengan komunikasi manusia akan saling bertukar perasaan ataupun pikiran. Menurut Wijaya komunikasi adalah hubungan kontak antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok.¹³

Jadi berdasarkan uraian diatas maka peneliti menyimpulkan teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data,

¹¹*Ibid*, h. 22

¹²*Ibid*, h. 30

¹³Yoga Permana Wijaya, *Pengertian Komunikasi Data*, Blog Yoga Permana Wijaya. <http://yogapermanawijaya.wordpress.com/2012/07/25/pengertian-komunikasi-data-data-communication.html>, (12 Mei 2014).

termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, maupun kelompok dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada saat ini telah menyentuh segala aspek kehidupan manusia mulai aspek ekonomi, transportasi, bahkan TIK dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai, gagasan-gagasan, sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan perlu dalam kegiatan belajar mengajar, karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional sebagaimana dituntut oleh TIK pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai.

Aplikasi TIK sangat relevan bagi pengelolaan pendidikan pada umumnya dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya. Aplikasi dimaksud sebagai mana dikutip dari Sudarman Danim adalah seperti tersebut di bawah ini:

- a. Teknologi pendidikan memungkinkan adanya perubahan kurikulum, baik strategi, pengembangan maupun aplikasinya.
- b. Teknologi pendidikan menghilangkan, walaupun tidak secara keseluruhan, pola pengajaran tradisional.
- c. Teknologi pendidikan membuat pengertian kegiatan belajar menjadi luas, lebih dari hanya sekedar interaksi guru dan siswa di dalam ruangan dan

waktu yang terbatas. Teknologi pendidikan dapat dianggap sebagai sumber belajar, dan biasanya memberikan rangsangan positif dalam proses pendidikan.

- d. Aplikasi teknologi pendidikan dapat membuat peranan guru berkurang, meskipun teknologi pendidikan tidak mampu menggantikan peran guru. Meskipun demikian bagi guru dan siswa, teknologi pendidikan memberikan sumbangan yang sangat positif.¹⁴

Kemudian TIK dalam dunia pendidikan, ada beberapa alasan yang melatar belakangi pentingnya informasi yang kemudian dikenal dengan sistem informasi pendidikan, alasan tersebut adalah “Meningkatkan mutu pendidikan disemua jenjang pendidikan, mengatasi kesenjangan layanan pendidikan akibat letak geografis, dan perubahan sosio-budaya masyarakat yang dinamis”.¹⁵

Jadi peneliti berkesimpulan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan adalah inovasi dalam pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Kemudian dengan adanya TIK proses pembelajaran akan lebih menarik, membantu guru dalam proses pembelajaran.

¹⁴Sudarman Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Cet. 1; Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 4.

¹⁵Universitas Pendidikan Indonesia, *Sistem Informasi Pendidikan. Official Website Universitas Pendidikan Indonesia*. http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/prodi._ilmu_komputer/196603252001121-munir/sistem_informasi_pendidikan/bab_1_pendahuluan_sistem_informasi_pendidikan.pdf (25 Mei 2014).

D. Microsoft Power Point

1. Pengertian Microsoft Power Point

Microsoft Power Point merupakan salah satu produk unggulan *microsoft corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Menurut Stephen W. Sagman, *Microsoft Power Point* adalah program pengolah presentasi yang menggabungkan teks dan angka yang sudah dikumpulkan dan memasang gambar dan slide dengan sentuhan professional yang memenuhi tuntutan audiens berselera tinggi.¹⁶ Gambar tampilan dari *Microsoft* akan membuat presentasi akan lebih menarik. *Microsoft Power Point* adalah program aplikasi presentasi yang paling populer dan paling banyak digunakan saat ini, dengan power point anda dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah dan cepat dengan tampilan yang menarik dan profesional.¹⁷ Fasilitas yang dimiliki power point diharapkan mampu menghilangkan kebosanan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

Microsoft Power Point dapat menyimpan presentasi dalam beberapa format, yakni sebagai berikut:

- a. PPT (*PowerPoint Presentation*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *PowerPoint*.
- b. PPS (*PowerPoint Show*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *PowerPoint*.

¹⁶Anom Suratno, *Pemanfaatan Media Berbasis ICT Terhadap Pembelajaran di Sekolah*, Blog Anom Suratmo, <http://mejikustory.blogspot.com/2009/10/ICT-matematika.html>, (11 Mei 2014)

¹⁷ Rosdiana, *Pengetahuan Komputer*, (Makassar: Membumi, 2010), h. 77.

- c. POT (*PowerPoint Template*), yang merupakan data biner dan tersedia dalam semua versi *PowerPoint*.
- d. PPTX (*PowerPoint Presentation*), yang merupakan data dalam bentuk XML dan hanya tersedia dalam *PowerPoint 12*.¹⁸

Aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang sering digunakan untuk presentasi dapat dioptimalkan penggunaannya dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang dimilikinya seperti hyperlink, *insert picture*, *table*, *grafik movie*, *sound* beserta efek animasinya (*custom animation*) dalam menampilkan gambar bangun, garis, teks dan gambar secara kolaboratif. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia.

Jadi, menurut peneliti media *Microsoft Power Point* ini merupakan media yang sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Membuat Media Presentasi dengan *Microsoft Power Point*

Presentasi adalah sebuah keterampilan yang perlu dikuasai setiap pekerja profesional saat ini. Bagi guru, presentasi dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dengan media presentasi yang menarik, guru dapat mengkomunikasikan dengan baik materinya. Adapun hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan untuk

¹⁸ Daryanto, *Belajar Komputer Visual Basic*. (Bandung: Yrama Widya, 2006), h. 47

membuat media presentasi dengan *Microsoft Power Point* yang efektif, sebagai berikut:

- a. Persiapan
 - 1) Tentukan topik materi yang akan dipresentasikan.
 - 2) Persempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama. buatlah kerangka utama materi yang akan dipresentasikan.
 - 3) Buat story board agar lebih tersusun.
- b. Tahap Bekerja dengan *Microsoft Power Point*
 - 1) Bukalah program Microsoft Power Point di komputer anda.
 - 2) Mulailah dengan New file.
 - 3) Pilih silde design yang diinginkan
 - 4) Membuat background tertentu untuk membuat slide agar menarik,
 - 5) Inputlah judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada slide pertama.
 - 6) Inputlah sub judul materi di slide kedua (bila dipandang perlu cantumkan kembali judul utamanya).
 - 7) Selanjutnya, inputlah point-point pokok materi setiap sub secara berurut pada slide-slide berikutnya.
 - 8) Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas shapes dan clip art yang telah tersedia pada menu insert.
 - 9) Melalui menu insert, anda dapat pula mengimput berbagai macam ilustrasi (chart, picture, sound, movie). Untuk dapat mengimput picture, sound, movie anda harus lebih dahulu menyiapkan file-nya di dalam komputer yang anda gunakan.
 - 10) Tampilan Template / background hendaknya sederhana, kontras dengan objek (teks, gambar, dll), dan konsisten.
 - 11) Jenis huruf (font) yang digunakan hendaknya tidak berkaki (san serif) seperti Arial, Tahoma, Cilibri, dan semacamnya. Hindari menggunakan huruf berkaki (serif) seperti Times New Roman, Century, Courier, atau jenis huruf rumit

seperti Forte, Algerian, Freestyle Script, dan semacamnya . Jenis huruf hendaknya konsisten.

12) Hindari menggunakan huruf terlalu kecil. Besar huruf yang disarankan minimal 18 pt (misalnya: 32 pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt sub sub judul, dst).

13) Bila menggunakan Bullet hendaknya tidak lebih dari 6 buah dalam satu slide.

14) Warna yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian yang dipentingkan.

Hindari menggunakan lebih dari tiga macam warna.

15) Gunakan Visualisai (gambar, animasi, audio, grafik, video, dll) untuk memperjelaskan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Visualisasi lebih dari sekedar kata-kata (Kalau bisa divisualisasikan kenapa harus dengan kata-kata).¹⁹

3. Teknik Presentasi dengan *Microsoft Power Point*.

Presentasi memiliki beberapa tujuan. Tujuan presentasi akan sangat menentukan bagaimana kita akan melakukan dan mendesain presentasi. Agar presentasi media pembelajaran dengan pemanfaatan *Microsoft Power Point* bisa berlangsung dengan baik, ada beberapa hal yang perlu dilakukan sebagai mana yang dikutip pada situs online antara lain:

- a. Buat suasana yang santai dan rileks untuk pendengarmu, misalnya dengan guyonan yang relevan, atau ambil perhatian mereka dengan bahasa tubuh atau peristiwa yang dramatik.
- b. Gunakan kata ganti "personal" (misalnya kita) dalam memberikan presentasi.

¹⁹Indri, *Media Pembelajaran Power Point*. Blog Indri. <http://indri220410.blogspot.com/> / 2012/12/media-pembelajaran-power-point.html (21 Mei 2014).

- c. Lakukan kontak mata dengan pendengar.
 - d. Presentasikan topik kamu dengan menggunakan suara yang ramah/akrab, tapi beri variasi sebagai penekanan pada beberapa kata.
 - e. Gunakan kata/kalimat transisi yang memberitahukan pendengar bahwa kamu akan menuju ke pemikiran yang lain.
 - f. Berilah pertanyaan-pertanyaan kepada pendengar untuk melibatkan mereka.
 - g. Ambil kesimpulan sesuai dengan pemikiran/argumentasi yang sudah dipresentasikan.
 - h. Sisakan waktu untuk pertanyaan, dan mintalah masukkan pada: isi presentasi (ide-ide berhubungan yang mungkin belum disentuh).²⁰
4. Hal-hal yang perlu di optimalkan dalam pengembangan media *Microsoft*

Power Point.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan presentasi dengan menggunakan *Microsoft Power Point* diantaranya:

- a. Jangan terlalu banyak tulisan yang ditampilkan
- b. Tulisan jangan terlalu kecil karena harus dilihat oleh banyak siswa.
- c. Seimbangkan antara gambar dan animasi dengan bahan ajar yang ingin disampaikan.
- d. Usahakan bentuk presentasi yang interaktif.
- e. Penggunaan desain yang konsisten. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan slide master, sehingga layout, font, bulleting, dan animasi pergantian slide menjadi konsisten hingga akhir presentasi.
- f. Batasi jumlah baris dalam setiap slide. Jumlah baris dalam slide yang terlalu banyak menyebabkan silde tersebut menjadi terlalu penuh, sehingga teks menjadi kecil-kecil. Akibat yang lebih parah, siswa tidak akan dapat mencerna informasi

²⁰ *Ibid.*,

dalam slide tersebut. Sampaikan poin-poin pokok dalam setiap slide, kemudian

gurulah yang harus mengembangkan ketika melakukan presentasi.

- g. Penggunaan warna teks dan latar belakang yang kontras sehingga dapat dibaca dengan baik oleh siswa.
- h. Hindari penggunaan animasi dan sound effect yang berlebihan. Animasi dengan diiringi sound effect yang berlebihan justru menyebabkan siswa menjadi tidak dapat berkonsentrasi dengan pelajaran, tapi justru menjadi lebih tertarik dan terpaku dengan animasi yang dihadirkan atau sounds yang diperdengarkan.²¹

5. Kelebihan dan Kekurangan *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang
- f. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.²²

²¹*Ibid.*,

²²Maman Pranata, *Media Pembelajaran Berbasis Power Point*. Blog Maman Pranata. <http://mamanpermatahati.blogspot.com/2013/06/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html> (20 Mei 2014).

Di samping itu, *Microsoft Power Point* memiliki beberapa Kekurangan diantaranya :

- a. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- b. Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka parapendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut.
- c. Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
- d. Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.²³

E. Hasil Belajar Matematika Siswa

1. Hakikat Matematika

Matematika adalah terjemahan dari *mathematics*. Matematika berasal dari bahasa latin *mathae* atau *mathema* yang berarti belajar (berfikir atau hal yang dipelajari). "*Mathematics is a language*" (Matematika adalah sebuah bahasa).²⁴ Arti matematika adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol. Sejalan dengan pendapat diatas, "matematika juga dapat berarti sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam

²³ *Ibid.*,

²⁴ Josiah, *Filsafat Dunia Matematika*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 22.

penyelesaian masalah mengenai bilangan”.²⁵ Belajar matematika juga tidak terlepas dari suatu permainan tentang angka-angka serta cara pengoprasiannya.

Menurut Herman Hudoyo bahwa matematika adalah sebagai ilmu mengenai struktur akan mencakup tentang hubungan, pola maupun bentuk, dapat dikatakan matematika berkenaan dengan ide-ide (gagasan-gagasan), stuktur dan hubungan dengan konsep konsep abstrak.²⁶

Matematika adalah sebuah ilmu dengan objek kajian yang bersifat abstrak. Dalam bahasa Indonesia ‘abstrak’ diartikan sebagai sesuatu yang tak berwujud atau hanya gambaran pikiran. Makna dari penjelasan tersebut adalah sesuatu yang abstrak, tidak berwujud dalam bentuk konkret atau nyata, hanya dapat dibayangkan dalam pikiran saja. Contoh sederhana yang mengilustrasikan keabstrakan objek kajian matematika salah satunya dapat ditemukan pada konsep bilangan dan bangun datar.hal ini sangat kontras dengan alam pikiran kebanyakan siswa yang terbiasa berpikir tentang objek-objek yang konkret. Oleh karena itu, konsep-konsep

²⁵Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet.III; Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 10

²⁶Fujia Mulia, *Pengertian Matematika Menurut Para Ahli*. Blog Fujia Mulia. <http://www.trigonalworld.com/2013/04/pengertian-matematika-menurut-para-ahli.html>.(12 Mei 2014).

matematika yang abstrak tidak dapat sekadar ditransfer begitu saja dalam bentuk kumpulan informasi kepada siswa.²⁷

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang bersifat abstrak mengenai suatu bentuk, susunan, besaran dan konsep yang memuat jumlah yang banyak yang timbul dengan adanya pikiran dan daya nalar manusia yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah.

2. Pengertian Belajar

Menurut Abdillah dalam Aunurrahman, belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.²⁸

Menurut Gagne dalam Suprijono mendefenisikan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan

²⁷ Mahasiswa Uhama, *Pembelajaran Matematika dengan Objek yang Bersifat Abstrak*, Blog Mahasiswa Uhama.
<http://mathematicsempires.wordpress.com/2013/05/24/pembelajaran-matematika-dengan-objek-yang-bersifat-abstrak.html> (20 Januari 2014)

²⁸Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Cet. VIII; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 35.

disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.²⁹

Dijelaskan dalam surat Al-Alaq ayat 1:

بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ
Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang
*Menciptakan. (QS: Al-Alaq).*³⁰

Pada ayat pertama dalam surat Al ‘Alaq terdapat kata *iqra’*. *Iqra’* artinya bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu, bacalah alam, tanda-tanda sejarah, diri sendiri yang tertulis maupun tidak. Berbagai makna yang muncul dari kata tersebut sebenarnya secara tersirat menunjukkan perintah untuk melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan seseorang melalui proses latihan untuk mencapai tujuan tertentu yang mengakibatkan terjadinya perubahan, perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan performance sebagai hasil latihan. Dan perubahan itu juga diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan) menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

3. Pengertian Hasil Belajar Matematika

²⁹Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Cet. X; Surabaya: Pustaka Pelajar, 2013), h. 2.

³⁰Al-Jumanatul Ali, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (J-Art), h. 598.

Dalam setiap akhir program pengajaran matematika selalu diadakan pengukuran atau evaluasi. Hasil pengukuran tersebut akan menjadi patokan dalam menilai berhasil atau tidaknya progra pengajaran tersebut yang biasanya diwujudkan dalam angka-angka yang diperoleh oleh setiap siswa untuk mata pelajaran tersebut. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.³¹ Hasil belajar berfungsi untuk mengetahui daya serap (kecerdasan) siswa.

Untuk mengetahui tingkatan keberhasilan tersebut diadakan pengukuran atau evaluasi dengan menggunakan tes hasil belajar. Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.³²

Hasil belajar siswa mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.³³ Kriteria keberhasilan belajar siswa yang hanya menekankan pada aspek kognitif saja, dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.

³¹Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Bumi Aksara), h.10.

³²Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya), h.145.

³³Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara), h. 140.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika yang dapat diketahui setelah diadakan evaluasi dalam bentuk tes.

F. Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

1 Membuat Model Matematika dan Menyelesaikan Soal Cerita yang Berkaitan Dengan Persamaan Linear Satu Variabel.

Permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel biasanya disajikan dalam bentuk soal cerita. Untuk menyelesaikannya, buatlah terlebih dahulu model matematika berdasarkan soal cerita tersebut. Kemudian, selesaikanlah. Untuk lebih jelasnya, pelajari contoh berikut.

Seorang petani mempunyai sebidang tanah berbentuk persegi panjang. Lebar tanah tersebut 6 m lebih pendek daripada panjangnya. Jika keliling tanah 60 m, tentukan luas tanah petani tersebut.

Penyelesaian:

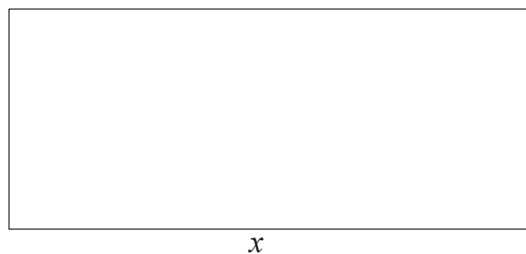
Misalkan panjang tanah = x maka lebar tanah = $x - 6$.

Model matematika dari soal di samping adalah $p = x$ dan

$l = x - 6$, sehingga

$$K = 2(p + l)$$

$$60 = 2(x + x - 6)$$



Penyelesaian model matematika di atas sebagai berikut.

$$K = 2(p + l)$$

$$60 = 2(x + x - 6)$$

$$60 = 2(2x - 6)$$

$$60 = 4x - 12$$

$$60 + 12 = 4x - 12 + 12$$

$$72 = 4x$$

$$18 = x$$

$$\text{Luas} = p \times l$$

$$= x(x - 6)$$

$$= 18(18 - 6)$$

$$= 18 \cdot 12 = 216$$

Jadi, luas tanah petani tersebut adalah 216 m².

2 Membuat Model Matematika dan Menyelesaikan Soal Cerita yang Berkaitan Dengan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

Contoh :

Permukaan sebuah meja berbentuk persegi panjang dengan panjang 16 x cm dan lebar 10 x cm. Jika luasnya tidak kurang dari 40 dm², tentukan ukuran minimum permukaan meja tersebut.

Penyelesaian:

Diketahui panjang permukaan meja (p) = $16x$, lebar (l) = $10x$, dan luas = L .

Model matematika dari luas persegi panjang adalah

$$L = p \times l$$

$$= 16x \times 10x$$

$$= 160x^2$$

Luas tidak kurang dari $40 \text{ dm}^2 = 4.000 \text{ cm}^2$ dapat ditulis

$$L = 160x^2 \geq 4.000, \text{ sehingga diperoleh}$$

$$160x^2 \geq 4.000$$

$$x^2 \geq 25$$

$$x \geq 5$$

Nilai minimum $x = 5 \text{ cm}$, sehingga diperoleh

$$P = 16x \text{ cm} = 16 \times 5 \text{ cm} = 80 \text{ cm}$$

$$L = 10x \text{ cm} = 10 \times 5 \text{ cm} = 50 \text{ cm}.$$

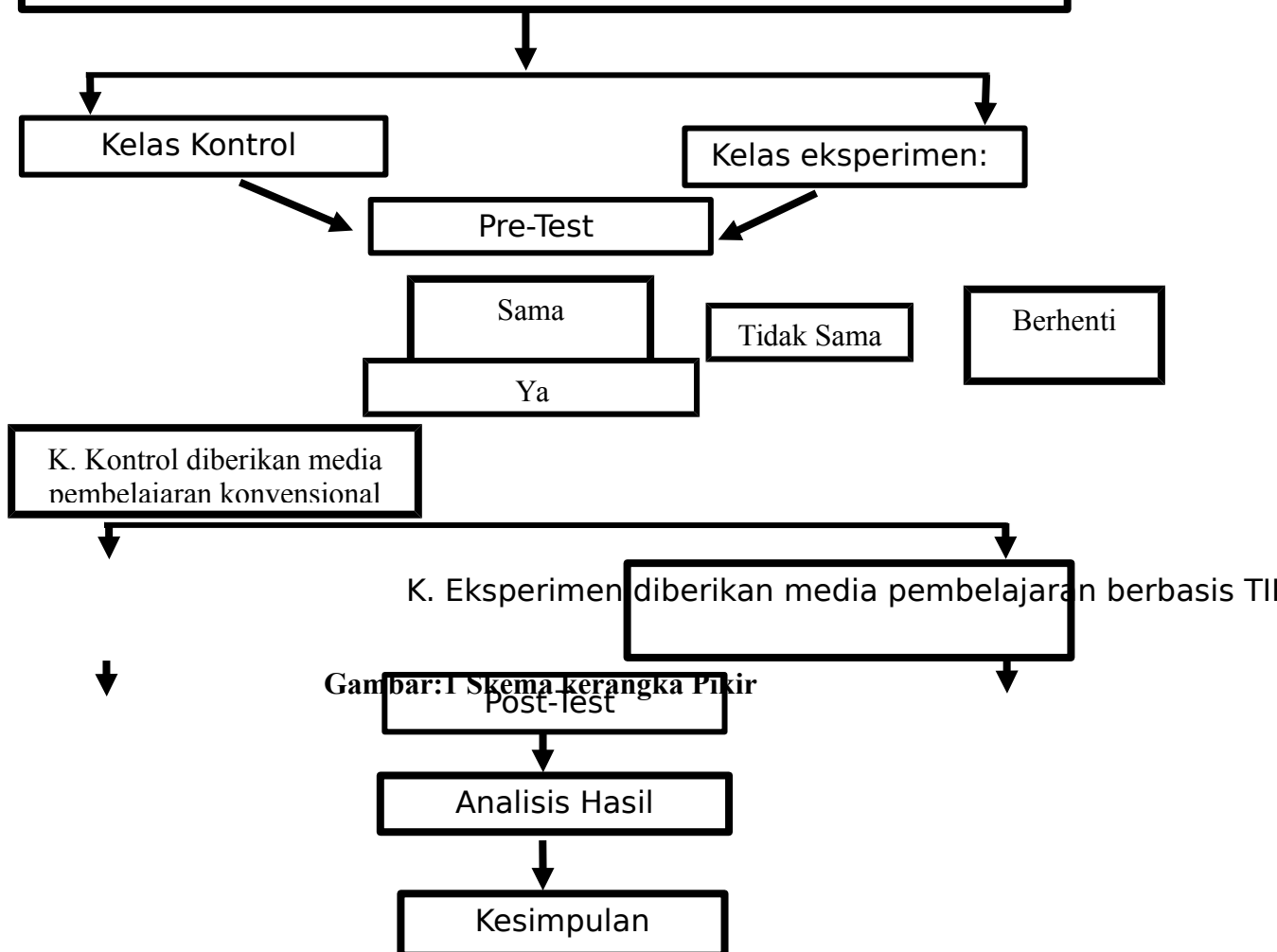
Jadi, ukuran minimum permukaan meja tersebut adalah $(80 \times 50) \text{ cm}$.

G. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat mendorong kita untuk melakukan perubahan

khususnya dibidang pendidikan. Pendidikan bisa dirubah dengan memanfaatkan teknologi yang ada selama ini. Komputer dengan aplikasi *Microsoft Power Point* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Secara umum skema kerangka berfikir pada penelitian ini adalah;

Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dikatakan penelitian eksperimen karena adanya manipulasi perlakuan dimana terdapat dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Kelas yang pertama disebut kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK dalam proses pembelajaran dan kelas kedua diberikan media konvensional dan pada akhir pembelajaran kedua kelas di beri evaluasi melalui tes.

Jenis desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *True Experimental Design* yang berbentuk *Randomized control group pretest-posttest design*. Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain penelitian Eksperimen

Kelompok	<i>Pre- test</i>	Perlakuan	<i>Post- test</i>
Eksperimen (R)	T ₁	X	T ₂
Kontrol (R)	T ₁		T ₂

Keterangan :

T₁ = Tes awal (*pre-test*)

T₂ = Tes akhir (*post-test*)

X = Pembelajaran dengan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Guppi Tompe, kecamatan Malangke kabupaten Luwu Utara. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Alasan saya memilih sekolah ini karena di sekolah ini belum pernah menerapkan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK, dikarenakan letak geografis daripada MTs Guppi Tompe jauh dari daerah perkotaan. Kemudian alasan peneliti, pembelajaran matematika siswa belum terlalu meningkat, maka dari itu peneliti ingin menerapkan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK agar siswa tersebut tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran konvensional yang selama ini mereka dapatkan, sehingga dengan penerapan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point*, dapat meningkat hasil belajar matematika siswa terkhusus untuk kelas VII MTs Guppi Tompe tahun ajaran 2014/2015.

C. Waktu Penelitian

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 pada kelas VII di MTs Guppi Tompe Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, mulai tahapan perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian penelitian. Adapun tahap-tahap penelitian

ini di mulai pada bulan Juni 2014 hingga bulan Februari 2015. Untuk rincian pelaksanaan tahapan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Waktu Pelaksanaan Penelitian

Tahap	Kegiatan	Waktu (Bulan) Tahun 2014-2015									
		Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	
1. Perencanaan	1. Penyusunan proposal	√	√								
	2. Pengajuan proposal			√							
	3. Penyusunan instrumen penelitian				√	√					
	4. Pengajuan surat ijin penelitian						√				
2. Pelaksanaan	1. Pelaksanaan penelitian						√				
3. Penyelesaian	1. Analisis data							√			
	2. Penyusunan laporan penelitian								√		
	3. Penggandaan laporan penelitian								√		
	4. Ujian skripsi								√	√	

D. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Guppi Tompe yang terbagi dalam dua kelas yaitu Kelas VII_A yang terdiri dari 22 siswa dan kelas VII_B yang terdiri dari 21 siswa tahun ajaran 2014/2015. Oleh karena jumlah populasi kurang dari 100 maka sampel yang digunakan Sampel Jenuh. Sampel Jenuh adalah

teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.¹ Jadi sampel jenuh dapat memberi peluang yang sama kepada semua anggota populasi untuk bisa terpilih menjadi anggota sampel yaitu dua kelas di antaranya ada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti, sedangkan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti melalui melalui pihak kedua atau tangan kedua.

1. Data primer

a. Kepala Sekolah dan Guru

Data yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru pada siswa kelas VII MTs Guppi Tompe, merupakan data dari hasil wawancara tentang gambaran hasil belajar matematika siswa di MTs Guppi Tompe tersebut.

b. Siswa

Siswa merupakan sumber data yang paling utama dari penelitian ini. Data yang diperoleh oleh peneliti dari siswa yaitu tes hasil belajar mengenai hasil belajar matematika dan wawancara siswa. Tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa berupa *essay test*. Tes ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk

¹Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Cet. XIX; Bandung : Alfabeta, 2003), h.93

mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas VII_B MTs Guppi Tompe yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK berbeda dengan hasil belajar matematika siswa kelas VII_A MTs Guppi Tompe yang diajar dengan media pembelajaran konvensional. Sedangkan Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK.

2. Data sekunder

Data sekunder dimaksud peneliti adalah data yang diperoleh dari sumber data tertulis. Sumber data tertulis yaitu sumber data selain kata-kata dan tindakan yang merupakan sumber data ketiga. Data sekunder yang diambil berbentuk dokumentasi profil sekolah, data guru serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh hasil belajar matematika yang diberikan kepada kelas melalui *pre-tes* dan *post-tes* dalam bentuk *essay test*. Data yang terkumpul merupakan skor untuk masing-masing individu dalam setiap kelas. Skor tersebut mencerminkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa selama penelitian berlangsung dengan tujuan mendapatkan data awal dan akhir.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap adalah sebagai berikut:

- a. Pemberian tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui indikator awal pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pre-test* diharapkan sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk membandingkan hasil belajarnya setelah perlakuan diberikan. Apabila hasil *pre-test* cenderung berbeda, maka akan dipilih kelas yang lain.
- b. Pemberian tes (*post-test*) pada kelas eksperimen (yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK) dan kelas kontrol yang diberikan media pembelajaran konvensional.

2. Wawancara

Wawancara digunakan oleh peneliti sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika siswa sebelum peneliti melakukan penelitian dan sesudah penelitian. Adapun yang peneliti wawancara dalam hal ini, Guru matematika siswa kelas VII MTs Guppi Tompe dan siswa kelas VII MTs Guppi Tompe dan siswa kelas VII MTs Guppi Tompe setelah *post-test* diberikan.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka maupun menggunakan telepon. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah terstruktur secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan

data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.²

Adapun pedoman wawancara untuk guru matematika kelas VII MTs Guppi Tompe, yang tidak terstruktur secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pendapat Bapak/Ibu terhadap hasil belajar matematika siswa?
- b. Apakah Bapak/Ibu pernah memberikan kepada siswa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)?
- c. Apakah kendala yang di hadapi MTs Guppi Tompe dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK)?

Sedangkan untuk wawancara tidak terstruktur kepada siswa setelah pemberian *post-test* adalah sebagai berikut:

- a. Pedoman wawancara tidak terstruktur untuk siswa kelas kontrol
 - 1) Apakah kalian suka dengan pelajaran matematika? Apa alasan kalian?
 - 2) Bagaimanakah nilai hasil belajar matematika anda setelah dilakukan tes terhadap materi yang saya ajarkan?
 - 3) Media apa saja yang guru anda gunakan dalam proses pembelajaran?
 - 4) Apakah guru anda pernah menggunakan media *Microsoft Power Point* dalam proses pembelajaran?
 - 5) Menurut Anda media apa yang perlu digunakan agar dapat menarik minat dan menambah pemahaman anda dalam belajar matematika?

² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2012), h. 138

b. Pedoman wawancara tidak terstruktur untuk kelas siswa eksperimen

- 1) Apakah kalian suka dengan pelajaran matematika? Apa alasan kalian?
- 2) Bagaimanakah nilai hasil belajar matematika anda setelah dilakukan tes terhadap materi yang saya ajarkan?
- 3) Media apa saja yang guru anda gunakan dalam proses pembelajaran?
- 4) Apakah guru anda pernah menggunakan media Microsoft Power Point dalam proses pembelajaran?
- 5) Apakah Anda ingin dibuatkan lagi media Microsoft Power Point dalam pembelajaran matematika selanjutnya?

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan agar peneliti lebih mudah mendapatkan data, karena data telah tersedia, sehingga dapat diperoleh data dalam waktu singkat. Dalam hal ini untuk mengetahui sejarah, letak geografis, struktur organisasi, data guru, staf, siswa, visi dan misi sekolah.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji instrument dan analisis statistik deksriptif.

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu, tes hasil belajar. Untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa kelas VII_A dan Kelas VII_B MTs Guppi Tompe instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar. Tes yang akan digunakan pada penelitian ini ada 2 tahap yaitu *pre-test* dan *post-test* yang akan di ujikan pada kelas VII_A sebagai kelas kontrol dan kelas VII_B sebagai kelas eksperimen yang dibuat oleh penulis. Tes hasil belajar yang akan digunakan dalam penilaian ini adalah soal yang berbentuk *essay* dengan jumlah soal *pre-test* dan *post-test* masing-masing 5 nomor.

Sebelum tes diberikan kepada siswa maka terlebih dahulu tes diuji kevalidannya. Validitas yang digunakan dalam instrument ini yaitu validitas isi. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan.³ Validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument. Dalam kisi-kisi itu terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan butir soal (item) pertanyaan

³Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Cet. 11; Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.67.

atau pernyataan yang telah dijabarkan dalam indikator. Dengan kisi-kisi instrument itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.⁴

Validitas isi dilakukan dengan peneliti meminta kepada sejumlah validator untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut.

Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *cecklist* (✓) pada kolom yang sesuai dalam matriks uraian aspek yang dinilai.

Hasil validasi para ahli untuk instrument tes yang berupa pertanyaan dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi instrumen tes.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan instrument tes adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil penilaian para ahli kedalam tabel yang meliputi: (1) aspek (A_i), (2) kriteria (K_i) dan (3) hasil penilaian validator (V_{ji}).
- b. Mencari rerata hasil penilaian para ahli untuk tiap kriteria dengan rumus:

$$\bar{K}_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

\bar{K}_i = rerata kriteria ke – i

V_{ji} = skor hasil penilaian terhadap kriteria ke – i oleh penilaian ke - j

n = banyak penilai.

⁴ Sugiono, *op.cit.*, h. 101.

- c. Mencari rerata tiap aspek dengan rumus:

$$\overline{A}_i = \sum_{j=1}^n \overline{K}_{ij}$$

Keterangan:

\overline{A}_i = rerata kriteria ke – i

\overline{K}_{ij} = rerata untuk aspek ke – i kriteria ke - j

n = banyak kriteria dalam aspek ki – i

- d. Mencari rerata total (\hat{X}) dengan rumus:

$$\hat{X} = \sum_{i=1}^n \overline{A}_i$$

Keterangan:

\hat{X} = rerata total

\overline{A}_i = rerata aspek ke – i

n = banyak aspek

- e. Menentukan kategori validitas stiap kriteria K_i atau rerata aspek A_i atau rerata total \hat{X} dngan kategori validasi yang telah ditetapkan.

- f. Kategori validitas yang dikutip dari Nurdin sebagai berikut:

$4,5 \leq M \leq 5$ sangat valid

$3,5 \leq M < 4,5$ valid

$2,5 \leq M < 3,5$ cukup valid

$1,5 \leq M < 2,5$ kurang valid

$M < 2,5$ tidak valid

Keterangan:

$GM = \overline{K}_i$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M = \overline{A_i}$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M = \bar{X}$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek.⁵

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa instrumen memiliki derajat validitas yang memadai adalah \bar{X} untuk keseluruhan aspek minimal berada dalam kategori cukup valid dan nilai A_i untuk setiap aspek minimal berada dalam kategori valid. Jika tidak demikian maka perlu dilakukan revisi ulang berdasarkan saran dari validator. Sampai memenuhi nilai M minimal berada dalam kategori valid.

a. Analisis Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang menggambarkan kegiatan berupa pengumpulan data, penyusunan data, pengelolaan data, dan penyajian data kedalam bentuk tabel, grafik, ataupun diagram agar mendapatkan gambaran yang teratur, ringkas, dan jelas mengenai suatu keadaan atau peristiwa.⁶ Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai yang diperoleh dari hasil pemberian *pre test* dan *post test* siswa kelas VII MTs Guppi Tompe. Untuk keperluan analisis tersebut, maka digunakan untuk mendeskripsikan

⁵Nurdin dalam Tesis Andi Ika Prasasti, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Kognitif dalam Pemecahan Masalah*, Tesis, (Makassar: UNM 2008), h. 77, td.

⁶ M. Subana, dkk, *Statistik Pendidikan*, (Cet. I; Bandung:Pustaka Setia,2000), h. 12.

karakteristik nilai responden berupa rata-rata, nilai tengah (median), standar deviasi, variansi, rentang skor, nilai terendah dan nilai tertinggi, serta table distribusi frekuensi dan histogram. Untuk nilai rata-rata menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum (x_i \cdot f_i)}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean (rata-rata hitung)

x_i = nilai x ke- i

f_i = frekuensi ke- i

Untuk menghitung variansi dan standar deviasi dengan rumus :

$$s^2 = \frac{n \sum_{i=1}^n f_i x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n f_i x_i \right)^2}{n(n-1)}$$

$$s = \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^n f_i x_i^2 - \left[\sum_{i=1}^n f_i x_i \right]^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

s^2 = Varians

s = Standar Deviasi

x_i = Nilai x ke- i

f_i = Frekuensi x ke- i

n = jumlah data

Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik digunakan pedoman pengkategorian predikat hasil belajar yang berlaku di MTs Guppi Tompe yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria pengkategorian skor

Skor	Kategori
0 – 69	Kurang
70 – 79	Cukup
80 – 89	Baik
90 – 100	Amat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum MTs. Guppi Tompe
 - a. Sejarah Pendirian Madrasah
Madrasah Tsanawiyah Guppi Tompe Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara, didirikan setelah terbentuknya pengurus cabang GUPPI (Gabungan Usaha Perbaikan Pendidikan Islam). Atas nama ketua H.Syafiuddin Talattaf. Pada tanggal 1 maret 1969 dengan memakai dana swadaya masyarakat. Pada tahun 1979 telah resmi juga mendapatkan persetujuan izin operasinal atau hak menurut hukum untuk menyeleggarakan pendidikan dan pengajaran dan diperbolehkan, untuk mengikuti ujian persamaan madrasah negeri. Oleh kepala kantor wilayah departemen agama provensi Sulawesi Selatan kepala bidan pendidikan agama islam kepala oleh bapak : Drs. M. Safar Bahar, NIP. 150.011.802. dan izin operasional itu berlaku sampai sekarang dan pada tanggal 25 april 1993 telah terbit terbit surat keterangan akta ikrar wakaf tanah dengan ukuran 70 x 65 m² oleh bapak Makmur DM.¹

Dalam mengoptimalkankan kemampuan siswa dan mengembangkan bakat dari siswa MTs Guppi Tompe, maka adapun yang menjadi Visi dan Misi MTs Guppi Tompe Kabupaten Luwu Utara sebagai berikut:

- 1) Visi

¹ Dokumentasi, *Profil MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara Tahun Ajaran 2014/2015*.

Unggul dalam perestasi berakhlak karimah dan berwawasan lingkungan masyarakat.

2) Misi;

- a) Memberi ilmu pengetahuan pada siswa untuk memperkuat iman dan takwa kepada Allah SWT.

- b) Membentuk siswa yang terampil dalam bekerja, cerdas dalam berfikir mulia dalam berakhlak serta memiliki lingkungan dalam masyarakat.

- c) Mewujudkan siswa berbudaya daerah dan nasional yang islami .

- d) Memiliki nilai akademis yang tinggi.

- e) Mewujudkan siswa tanggap terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- f) Mewujudkan siswa memiliki daya saing yang tinggi terhadap dunia kerja.

- g) Mengarahkan siswa untuk mencintai lingkungan sekolah dan masyarakat.²

b. Keadaan Kepala Sekolah dan Guru di MTs Guppi Tompe

1) Kepala Sekolah

Kepala sekolah didefinisikan sebagai seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas untuk memimpin suatu sekolah yang merupakan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Kepala sekolah merupakan pemegang otoritas tertinggi dalam menerima dan menerapkan suatu konsep dan gagasan dalam rangka mengembangkan sekolah. Adapun nama kepala MTs Guppi Tompe adalah Andi Nyalla, S.Ag., M.MPd, NIP. 19700403 200501 2 002.

2) Guru sekolah dan Staf

Pada dasarnya guru merupakan salah satu komponen yang sangat dominan dalam pelaksanaan perencanaan pengajaran di suatu lembaga pendidikan. Guru sebagai anggota dari masyarakat yang bersifat kompetensi dan mendapat kepercayaan untuk

²Ibid.,

melaksanakan tugas mengajar dalam rangka mentransfer nilai-nilai pendidikan kepada siswa sebagai suatu jabatan profesional yang dilaksanakan atas dasar kode etik profesi yang di dalamnya tercakup suatu kedudukan fungsional yang melaksanakan tanggung jawabnya sebagai pengajar, pemimpin, dan orang tua.

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pendidikan sebagai subyek pengajar khususnya sebagai fasilitator pendidikan agama Islam untuk membentuk karakter siswa. Guru juga memiliki peran dalam merencanakan, melaksanakan, dan melakukan evaluasi terhadap proses pendidikan yang telah dilakukan dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar.

Begitu pentingnya peranan guru, sehingga tidaklah mungkin mengabaikan eksistensinya sebagai pengajar. Seorang guru yang benar-benar menyadari profesi keguruannya, akan dapat mengantarkan siswanya kepada tujuan kesempurnaan. Oleh karena itu, sangat penting bagi suatu sekolah senantiasa mengevaluasi dan mencermati perimbangan antara tenaga edukatif dan populasi siswa. Bila tidak berimbang maka akan mempengaruhi atau bahkan menghambat proses jalannya pendidikan.

Seorang guru harus terpenggil untuk mendidik, mencintai siswanya, dan bertanggung jawab terhadap siswanya, karena

keterpanggilan nuraninyalah untuk mendidik, maka ia harus mencintai siswanya tanpa membedakan status sosialnya.

Berhasil tidaknya suatu sekolah sangat ditentukan oleh keadaan guru pada sekolah itu, baik dari segi kualitasnya maupun kuantitasnya. Untuk itu, penulis paparkan keadaan guru MTs. Guppi Tompe

Tabel 4.1
Nama Guru dan Staf MTs Guppi Tompe

No .	Nama	Alamat	Pangkat Golongan	PNS/GTT
1.	Darlis	Panasae	Penata Muda /II/c	PNS
2.	Dra. Suriana R	Tompe	-	GTT
3.	Sumardin,S.Ag	Amasangan	-	GTT
4.	Roslinda,S.Ag	Tiplas	-	GTT
5.	Hasmirah P	Waelawi	-	GTT
6.	Kasim F,BA	Pengkajoang	-	GTT
7.	Tenriama,S.Pd.I	Panasae	-	GTT
8.	Andi Fasika,S.Pd	Amasangan	-	GTT
9.	Suriati,S.Pd I	Panasae	-	GTT
10.	Fatimah M,S.Pd I	Amasangan	-	GTT
11.	Retno,S.Pd	Pengkajoang	-	GTT
12.	Haslina Gaffar,S.Si	Tompe	-	GTT
13.	Minarni,S.Pd	Labbu	-	GTT

Sumber.Arsip MTs Guppi Tompe Tahun Ajaran 2014/2015

c. Keadaan Siswa MTs Guppi Tompe

Siswa dalam suatu lembaga pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat penting, karena merupakan objek dalam suatu proses belajar mengajar. Pada tahun ajaran 2014/2015 siswa di MTs Guppi Tompe berjumlah 138 orang. Untuk lebih jelasnya kondisi siswa di MTs Guppi Tompe dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.2
Rincian Jumlah Siswa MTs Guppi Tompe

No.	Rombel/Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII _A	22 Siswa
2.	VII _B	21 Siswa
3.	VIII _A	27 Siswa
4.	VIII _B	22 Siswa
5.	IX _A	20 Siswa
6.	IX _B	26 Siswa
Total		138 swa

Sumber.Arsip MTs Guppi Tompe Tahun Ajaran 2014/2015

d. Sarana dan Prasarana MTs Guppi Tompe

Selain guru dan siswa, Sarana dan prasarana sekolah juga memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap proses pembelajaran. Apabila sarana dan prasarana sebuah lembaga pendidikan representatif, maka pembelajaran akan semakin kondusif. Demikian pula sebaliknya jika sarana dan prasarana tidak memadai, maka proses pembelajaran akan mengalami hambatan.

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana MTs Guppi Tompe

No.	Jenis Bangunan	Jumlah	Ket.
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	
2.	Ruang Guru	1	
3.	Ruang Kelas	6	
4.	Perpustakaan	1	
5.	Kamar Mandi Siswa/WC Siswa	2	
6.	Kamar Mandi Guru/WC Guru	1	
7.	Kantin	2	

Sumber.Arsip MTs Guppi Tompe Tahun Ajaran 2014/2015

2. Analisis Hasil Penelitian

a. Analisis Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Kegiatan memvalidasi instrumen penelitian diawali dengan memberikan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian kepada tiga orang ahli (validator). Adapun ketiga validator tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Validator Instrumen Penelitian

No	Nama	Pekerjaan
1.	Muh. Hajarul Aswad.A, M.Si	Dosen Matematika IAIN Palopo
2.	Nursupiamin, S.Pd., M.Si.	Dosen Matematika IAIN Palopo
3.	Jamaluddin S.Pd.	Guru Mata Pelajaran Matematika

- 1) Analisis Validitas Instrumen
a) Hasil Validitas Soal *Pre-test*

Hasil validitas soal *pre-test* dari tiga orang validator dari beberapa aspek penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validitas Soal *Pre-test*

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian 1 2 3 4	K	A	Ket.
Materi soal	1. Kesesuaian soal dengan aspek yang akan diukur	$\frac{3+3+3}{3}$	3	3	Valid
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas.	$\frac{3+3+3}{3}$	3		
Konstruksi	1. Petunjuk penyelesaian soal dinyatakan dengan jelas.	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66	3,66	Sangat Valid
	2. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	\bar{K}	\bar{A}	Ket.
	3. Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
Bahasa	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar.	$\frac{4+4+3}{3}$	3,66	3,66	Sangat Valid
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	$\frac{4+4+3}{3}$	3,66		
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa	$\frac{4+4+3}{3}$	3,66		
Waktu	1. Waktu yang digunakan sesuai	$\frac{4+4+4}{3}$	4	4	Sangat Valid
Rata-rata penilaian total (M)			3,58		Sangat Valid

Hasil analisis soal *pre-test* yang ditunjukkan pada tabel di atas dapat menjelaskan bahwa nilai rata-rata total kevalidan soal *pre-test* yang diperoleh adalah $M = 3,58$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori

“Sangat Valid” ($3,50 < M \leq 4$). Jadi, ditinjau keseluruhan aspek, instrumen *pre-test*

ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

b) Analisis Validitas Soal *Post-test*

Hasil validitas soal *post-test* dari tiga orang validator dari beberapa aspek penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validitas Soal *Post-test*

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian 1 2 3 4	K	A	Ket.
Materi soal	1. Kesesuaian soal dengan aspek yang akan diukur	$\frac{3+3+3}{3}$	3	3	Valid
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas.	$\frac{3+3+3}{3}$	3		
Konstruksi	1. Petunjuk penyelesaian soal dinyatakan dengan jelas.	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66	3,66	Sangat Valid
	2. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
	3. Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar.	$\frac{4+3+4}{3}$	3,66	3,66	Sangat Valid
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	$\frac{4+3+4}{3}$	3,66		
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa	$\frac{4+3+4}{3}$	3,66		
Waktu	1. Waktu yang digunakan sesuai	$\frac{4+4+4}{3}$	4	4	Sangat Valid
Rata-rata penilaian total (M)			3,58		Sangat Valid

Hasil analisis soal *post-test* yang ditunjukkan pada tabel di atas dapat menjelaskan bahwa nilai rata-rata total kevalidan soal *post-test* yang diperoleh adalah $M = 3,58$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori

“Sangat Valid” ($3,50 < M \leq 4$). Jadi, ditinjau keseluruhan aspek, instrumen soal

post-test ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

c) Analisis Media *Microsoft Power Point*

Hasil validitas untuk media power point dari tiga orang validator dari beberapa aspek penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validitas Media *Microsoft Power Point*

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	\bar{K}	\bar{A}	Ket.
Materi	1. Kebenaran materi	$\frac{3+3+4}{3}$	3,33	3,57	Sangat Valid
	2. Kesesuaian materi SK dan KD	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
	3. Pendukung materi pembelajaran	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
	4. Kesesuaian urutan penyajian materi.	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
Konstruksi	1. Kesesuaian tema dengan isi materi.	$\frac{4+4+4}{3}$	4	3,95	Sangat Valid
	2. Estetika hasil pembuatan <i>slide</i>	$\frac{4+4+4}{3}$	4		
	3. Orisinalitas	$\frac{4+4+4}{3}$	4		

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	\bar{K}	\bar{A}	Ket.
	4. Kekuatan pesan	$\frac{4+4+4}{3}$	4		
	5. Ukuran huruf	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
	6. Kesesuaian gambar	$\frac{4+4+4}{3}$	4		
	7. Kontraks warna	$\frac{4+4+4}{3}$	4		
Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang komunikatif	$\frac{4+4+3}{3}$	3,66	3,66	Sangat Valid
	2. Diagnosis dan Interaktif	$\frac{4+3+4}{3}$	3,66		
	3. Kejelasan kalimat (tidak menimbulkan penafsiran ganda)	$\frac{3+4+4}{3}$	3,66		
Rata-rata penilaian total (M)			3,72		Sangat Valid

Hasil analisis validitas media *Microsoft Power Point* yang ditunjukkan pada tabel di atas dapat menjelaskan bahwa nilai rata-rata total kevalidan media power point yang diperoleh adalah $M = 3,72$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid” ($3,50 < M \leq 4$). Jadi, ditinjau keseluruhan

aspek, media *Microsoft Power Point* ini dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan.

2) Analisis Reliabilitas Instrumen

a) Analisis Hasil Reliabilitas Soal *Pre-test*

Hasil reliabilitas untuk soal *pre-test* dari beberapa aspek penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Reliabilitas Soal *Pre-test*

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	$d(A)$	$d'(A)$	Ket.
Materi soal	1. Kesesuaian soal dengan aspek yang akan diukur	$\frac{0,75+0,75+0,75}{3}$	0,75	0,75	Tinggi
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas.	$\frac{0,75+0,75+0,75}{3}$	0,75		
Konstruksi	1. Petunjuk penyelesaian soal dinyatakan dengan jelas.	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91	0,91	Sangat Tinggi
	2. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
	3. Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
Bahasa	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar.	$\frac{1+1+0,75}{3}$	0,91	0,91	Sangat Tinggi
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	$\frac{1+0,75+1}{3}$	0,91		
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
Waktu	1. Waktu yang digunakan sesuai	$\frac{1+1+1}{3}$	1	1	Sangat Tinggi

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	$d(A)$	$d'(A)$	Ket.
Rata-rata penilaian total	$(d(A)_t)$		0,892		Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis dari tabel diatas, diperoleh hasil analisis reliabilitas

untuk soal *pre-test* dengan Derajat *Agreements* ($\overline{d(A)}$) = 0,892, dan Derajat

Disagreements $d'(D)$ = 0,108 maka *Percentage of Agreements (PA)* =

$\frac{d'(A)}{d'(A)+d'(D)}=0,892$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal *pre-test*

reliabel.

b) Analisis Hasil Reliabilitas Soal *Post-test*

Hasil reliabilitas untuk soal *post-test* dari beberapa aspek penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Reliabilitas Soal *Post-test*

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	$d(A)$	$d'(A)$	Ket.
Materi soal	1. Kesesuaian soal dengan aspek yang akan diukur	$\frac{0,75+0,75+0,75}{3}$	0,75	0,75	Tinggi
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan	$\frac{0,75+0,75+0,75}{3}$	0,75		

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	$d(A)$	$d'(A)$	Ket.
	jelas.				
Konstruksi	1. Petunjuk penyelesaian soal dinyatakan dengan jelas.	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91	0,91	Sangat Tinggi
	2. Kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
	3. Rumusan pertanyaan soal menggunakan kalimat tanya atau perintah yang jelas	$\frac{1+1+0,75}{3}$	0,91		
Bahasa	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar.	$\frac{1+1+0,75}{3}$	0,91	0,91	Sangat Tinggi
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti	$\frac{1+1+0,75}{3}$	0,91		
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal siswa	$\frac{1+1+0,75}{3}$	0,91		
Waktu	1. Waktu yang digunakan sesuai	$\frac{1+1+1}{3}$	1	1	Sangat Tinggi
Rata-rata penilaian total ($d(A)_t$)			0,892		Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis dari tabel diatas, diperoleh hasil analisis reliabilitas

untuk soal *post-test* dengan Derajat *Agreements* ($\overline{d(A)}$) = 0,892, dan Derajat

Disagreements $d'(D) = 0,108$ maka *Percentage of Agreements (PA)* =

$$\frac{d'(A)}{d'(A)+d'(D)}=0,892$$

. Jadi, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal *post-test*

reliabel.

c) Analisis Hasil Reliabilitas Media *Microsoft Power Point*

Hasil reliabilitas untuk soal *microsoft power point* dari beberapa aspek penilaian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Reliabilitas *Microsoft Power Point*

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	$d(A)$	$d'(A)$	Ket.
Materi	1. Kebenaran materi	$\frac{0,75+0,75+1}{3}$	0,83	0,89	Sangat Tinggi
	2. Kesesuaian materi SK dan KD	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
	3. Pendukung materi pembelajaran	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
	4. Kesesuaian urutan penyajian materi.	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
Konstruksi	1. Kesesuaian tema dengan isi materi.	$\frac{1+1+1}{3}$	1	0,98	Sangat Tinggi
	2. Estetika hasil pembuatan <i>slide</i>	$\frac{1+1+1}{3}$	1		

Aspek	Indikator	Frekuensi Penilaian	$d(A)$	$d'(A)$	Ket.
	3. Orisinalitas	$\frac{1+1+1}{3}$	1		
	4. Kekuatan pesan	$\frac{1+1+1}{3}$	1		
	5. Ukuran huruf	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
	6. Kesesuaian gambar	$\frac{1+1+1}{3}$	1		
	7. Kontraks warna	$\frac{1+1+1}{3}$	1		
Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang komunikatif	$\frac{1+1+0,75}{3}$	0,91	0,91	Sangat Tinggi
	2. Diagnosis dan Interaktif	$\frac{1+0,75+1}{3}$	0,91		
	3. Kejelasan kalimat (tidak menimbulkan penafsiran ganda)	$\frac{0,75+1+1}{3}$	0,91		
Rata-rata penilaian total ($d(A)_t$)			0,92		Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis dari tabel diatas, diperoleh hasil analisis reliabilitas

untuk *microsoft power point* dengan Derajat $\overline{d(A)}$ *Agreements* ($\overline{d(A)}$) = 0,92, dan Derajat

Disagreements ($d'(D)$) = 0,08 maka *Percentage of Agreements (PA)* =

$$\frac{d'(A)}{d'(A)+d'(D)}=0,92$$

. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *microsoft power point*

reliabel.

b. Analisis Hasil statistik deskriptif *Pre-tes*

Pre tes dilakukan Untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan homogenitas dari kedua kelas agar dapat dilakukan perlakuan. Adapun analisis dari hasil *pre-test* untuk kedua kelas dipaparkan sebagai berikut:

1) Hasil analisis statistik deskriptif *Pre-test* Kelas Kontrol

Hasil analisis *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan pada kelas kontrol dipaparkan secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Deskripsi Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Ukuran Sampel (n)	22
2.	Skor Total	1357
3.	Skor Ideal	100
4.	Skor Maksimum	80
5.	Skor Minimum	46
6.	Rentang Skor	34
7.	Rata-rata (\bar{x})	61,68
8.	Median (<i>Me</i>)	63
9.	Modus (<i>Mode</i>)	63
10.	Variansi (s^2)	63,370
11.	Standar Deviasi (s)	7,961

Tabel diatas menunjukan bahwa rata-rata (\bar{x}) hasil *pre-test* kelas kontrol sebesar 61,68 dengan standar deviasi (s) sebesar 7,961 dan Variansi (s²) sebesar 63,370. (Lihat lampiran 12)

Selanjutnya Jika skor hasil *pre-test* siswa kelas kontrol dikelompokkan ke dalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perolehan Persentase Hasil *Pre Tes* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Kurang	18	81,82%
70 – 79	Cukup	3	13,64%
80 – 89	Baik	1	4,54%
90 – 100	Amat Baik	0	0%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa sebanyak 18 siswa berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 81,82%, sebanyak 3 siswa berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 13,64%, hanya 1 siswa yang berada dalam kategori Baik (B) dengan persentase 4,54%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori Amat Baik (AB).

2) Hasil Analisis statistik deskriptif *Pre-test* Kelas Eksperimen

Hasil analisis *pre-test* sebelum dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen dipaparkan secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel 4.13
Deskripsi Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

No .	Statistik	Nilai Statistik
1.	Ukuran Sampel (n)	21
2.	Skor Total	1297
3.	Skor Ideal	100
4.	Skor Maksimum	78
5.	Skor Minimum	50
6.	Rentang Skor	28
7.	Rata-rata (\bar{x})	61,76
8.	Median (<i>Me</i>)	61
9.	Modus (<i>Mode</i>)	50
10.	Variansi (s^2)	67,79
11.	Standar Deviasi (s)	8,233

Tabel diatas menunjukan bahwa rata-rata (\bar{x}) hasil *pre-test* kelas eksperimen adalah 61,76 dengan standar deviasi (s) sebesar 8,233 dan Variansi (s^2) adalah sebesar 67,79. (Lihat lampiran 12)

Selanjutnya Jika skor hasil *pre-test* siswa kelas kontrol dikelompokkan ke dalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa sebagai berikut:

Tabel 4.14
Perolehan Persentase Hasil *Pre Tes* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Kurang	17	80,95%
70 – 79	Cukup	4	19,05%
80 – 89	Baik	0	0%
90 – 100	Amat Baik	0	0%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa sebanyak 18 siswa berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 80,95%, sebanyak 4 siswa berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 19,05%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori Baik (B) dan Amat Baik (AB).

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sama-sama berada dalam kategori kurang dengan persentase untuk kelas kontrol adalah 81,82% dan persentase untuk kelas eksperimen adalah 80,95%. Dan berdasarkan hasil analisis uji homogenitas terbukti bahwa kedua kelas homogen. (*Lihat lampiran 12*)

c. Analisis Hasil statistik deskriptif *Post-test*

Setelah dilakukan perlakuan maka kedua kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen diberi *post-tes* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun analisis dari hasil *post-tes* untuk kedua kelas dipaparkan sebagai berikut:

1) Hasil analisis statistik deskriptif *Post-tes* Kelas Kontrol

Hasil analisis *post-tes* sebelum dilakukan perlakuan pada kelas kontrol dipaparkan secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel 4.15
Deskripsi Hasil *Post-Tes* Kelas Kontrol

No .	Statistik	Nilai Statistik
1.	Ukuran Sampel (n)	22
2.	Skor Total	1470
3.	Skor Ideal	100
4.	Skor Maksimum	80
5.	Skor Minimum	50
6.	Rentang Skor	30
7.	Rata-rata (\bar{x})	66,82

8.	Median (<i>Me</i>)	65
9.	Modus (<i>Mode</i>)	65
10.	Variansi (s^2)	44,156
11.	Standar Deviasi (<i>s</i>)	6,645

Tabel diatas menunjukan bahwa rata-rata (\bar{x}) hasil *post-tes* kelas kontrol adalah 66,82 dengan standar deviasi (*s*) sebesar 6,645 dan Variansi (s^2) adalah sebesar 44,156. (*Lihat lampiran 20*)

Selanjutnya Jika skor hasil *post-tes* siswa kelas kontrol dikelompokan ke dalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa sebagai berikut:

Tabel 4.16
Perolehan Persentase Hasil *Post Tes* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Kurang	13	59,09%
70 – 79	Cukup	7	31,82%
80 – 89	Baik	2	9,09%
90 – 100	Amat Baik	0	0%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa sebanyak 13 siswa berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 59,09%, sebanyak 7 siswa berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 31,82%, hanya 2 siswa yang berada dalam kategori Baik (B) dengan persentase 9,09%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori Amat Baik (AB).

Berdasarkan hasil analisis bahwa kelas kontrol berada pada kategori kurang dengan persentase 59,09%.

2) Hasil Analisis statistik Deskriptif *Post-tes* Kelas Eksperimen

Hasil analisis *post-tes* sebelum dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen dipaparkan secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel 4.17
Deskripsi Hasil *Post-Tes* Kelas Eksperimen

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Ukuran Sampel (n)	21
2.	Skor Total	1686
3.	Skor Ideal	100
4.	Skor Maksimum	95
5.	Skor Minimum	68
6.	Rentang Skor	27
7.	Rata-rata (\bar{x})	80,29
8.	Median (<i>Me</i>)	80
9.	Modus (<i>Mode</i>)	75
10.	Variansi (s^2)	69,414
11.	Standar Deviasi (s)	8,332

Tabel diatas menunjukan bahwa rata-rata (\bar{x}) hasil *post-tes* kelas eksperimen adalah 80,29 dengan standar deviasi (s) sebesar 8,332 dan Variansi (s^2) adalah sebesar 69,414. (*Lihat lampiran 20*).

Selanjutnya Jika skor hasil *Pre-test* siswa kelas eksperimen dikelompokkan ke dalam empat kategori maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar matematika siswa sebagai berikut:

Tabel 4.18
Perolehan Persentase Hasil *Post Tes* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Kurang	1	4,76%

70 – 79	Cukup	9	42,86%
80 – 89	Baik	7	33,33%
90 – 100	Amat Baik	4	19,05%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa sebanyak 1 siswa berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 4,76%, sebanyak 9 siswa berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 42,86%, Sebanyak 7 siswa berada dalam kategori Baik (B) dengan persentase 33,33% dan sebanyak 4 siswa berada dalam kategori Amat Baik (AB) dengan persentase 19,05%.

d. Analisis hasil wawancara siswa

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pemberian media *Microsoft Power Point* yang terdiri dari enam orang responden dengan kriteria siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang, dan rendah. Keenam responden tersebut dianggap telah mewakili populasi yang terdiri dari tiga orang dari kelas eksperimen dan tiga orang dari kelas kontrol.

Berdasarkan hasil wawancara untuk kelas eksperimen diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar siswa memberi respon positif terhadap pemberian media *Microsoft Power Point* dalam proses pembelajaran dan berharap agar dalam proses pembelajaran selanjutnya dapat menggunakan media *Microsoft Power Point* untuk materi selanjutnya. Sedangkan sebagian besar siswa kelas kontrol berharap untuk diajar menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *Microsoft Power Point* untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa agar tidak merasa jenuh.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas eksperimen lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan adanya pemberian media *Microsoft Power Point*, hal ini berbanding terbalik dengan respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas kontrol.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pemberian *pre-test* yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan homogenitas dari kedua kelas agar dapat dilakukan perlakuan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Guppi Tompe Kabupaten Luwu Utara, diperoleh nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 61,68 dengan standar deviasi (s) sebesar 7,961 dan varians (s^2) sebesar 63,370. Kemudian untuk kelas eksperimen hasil *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 61,76 dengan standar deviasi (s) sebesar 67,79 dan varians (s^2) sebesar 67,79. Sehingga secara analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa kedua kelas terbukti homogen.

Data diatas menunjukkan perlu adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Guppi Tompe. Oleh karena itu diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK dan kelas kontrol diberikan media pembelajaran konvensional, perlakuan ini diberikan untuk melihat perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut. Media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* ini akan membuat siswa lebih berkonsentrasi dan

membuat siswa tertarik dan menambah minat belajar oleh karena *slide Microsoft Power Point* itu. Sehingga dengan perlakuan ini hasil belajar siswa meningkat. Lebih dari pada itu media pemanfaatan *microsoft power point* merupakan hasil teknologi dalam bidang pendidikan sehingga diharapkan guru dan siswa merasakan belajar dengan teknologi pendidikan untuk memudahkan kesulitan-kesulitan dari media konvensional yang selama ini guru dan siswa hadapi.

Hasil analisis untuk kedua kelas setelah diberikan perlakuan berupa pemanfaatan *microsoft power point* untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar *post-tes* siswa kelas eksperimen adalah 80,29 dengan standar deviasi (s) sebesar 8,332 dan Variansi (s^2) adalah sebesar 69,414 dan rata-rata (\bar{x}) hasil *post-tes* kelas kontrol adalah 61,76 dengan standar deviasi (s) sebesar 8,233 dan Variansi (s^2) adalah sebesar 67,79.

Jika skor hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dikelompokkan ke dalam empat kategori diperoleh bahwa sebanyak 1 siswa berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 4,76%, sebanyak 9 siswa berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 42,86%, Sebanyak 7 siswa berada dalam kategori Baik (B) dengan persentase 33,33% dan sebanyak 4 siswa berada dalam kategori Amat Baik (AB) dengan persentase 19,05%. Apabila nilai rata-rata dijadikan suatu patokan pada pembagian kategori maka kelas eksperimen berada pada kategori Baik (B).

Sedangkan jika skor hasil belajar matematika siswa kelas kontrol dikelompokkan ke dalam empat kategori maka diperoleh bahwa sebanyak 13 siswa

berada pada kategori Kurang (K) dengan persentase 59,09%, sebanyak 7 siswa berada pada kategori Cukup (C) dengan persentase 31,82%, hanya 2 siswa yang berada dalam kategori Baik (B) dengan persentase 9,09%, dan tidak ada siswa yang berada dalam kategori Amat Baik (AB). Apabila nilai rata-rata dijadikan suatu patokan pada pembagian kategori maka kelas eksperimen berada pada kategori Cukup (C).

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka secara deskriptif diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Guppi Tompe Kabupaten Luwu Utara kelas kontrol yang diberikan media pembelajaran konvensional mendapat nilai lebih rendah dari pada hasil belajar matematika kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan hasil belajar matematika siswa tersebut, salah satunya disebabkan adanya perbedaan perlakuan yaitu media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK ini sangat membantu tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan, yaitu pembelajaran yang lebih aktif, menarik minat siswa belajar matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Deskriptif data perbandingan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19
Perbandingan Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol dan
Eksperimen

Kelas	Perlakuan

	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>
Kontrol	61,68	61,76
Eksperimen	61,76	80,29

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ada perubahan yang cukup signifikan pada kelas eksperimen yang diberikan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK. Kelas kontrol yang diberikan media pembelajaran konvensional tidak terlalu mengalami perubahan hasil belajar matematika siswa.

Analisis penyebab perubahan hasil belajar matematika, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang mendapat nilai yang rendah, sedang dan tinggi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menyebutkan bahwa, untuk hasil wawancara untuk kelas eksperimen diperoleh bahwa sebagian besar siswa memberi respon positif terhadap pemberian media *Microsoft Power Point* dalam proses pembelajaran dan berharap agar dalam proses pembelajaran selanjutnya dapat menggunakan media *Microsoft Power Point* untuk materi selanjutnya. Sedangkan sebagian besar siswa kelas kontrol berharap untuk diajar menggunakan media pembelajaran yang baru seperti *Microsoft Power Point*. Jadi dari wawancara dengan siswa, peneliti berkesimpulan bahwa perubahan nilai belajar kelas eksperimen disebabkan oleh pemberian media pembelajaran *Microsoft Power Point* berbasis TIK. Sedangkan kelas kontrol mengharapkan pemberian media pembelajaran *Microsoft Power Point* untuk meningkatkan pemahaman dan menambah minat siswa pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis hasil *post-tes* dan wawancara siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran pemanfaatan *Microsoft Power Point* berbasis TIK dengan siswa yang diajar dengan media konvensional.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis statistika diskriptif maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa VII_A di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara yang diajar menggunakan media pembelajaran konvensional termasuk dalam kategori kurang yaitu dengan rata-rata perolehan nilai siswa sebesar 67,79.
2. Hasil belajar matematika pada siswa VII_A di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara yang diajar menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* termasuk dalam kategori baik yaitu dengan rata-rata perolehan nilai siswa sebesar 80,29.
3. Berdasarkan kedua kesimpulan diatas, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* dengan siswa yang hanya diajar dengan media pembelajaran konvensional. Hal ini dilihat melalui rata-rata-hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* lebih besar dari pada hasil belajar matematika siswa kontrol yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas VII MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara dalam penelitian ini, maka penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi siswa-siswi kelas siswa VII di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara agar mampu mempertahankan dan meningkatkan lagi prestasi belajarnya baik di sekolah maupun di luar sekolah, terkhusus lagi untuk mata pelajaran matematika.
2. Kepada guru-guru, khususnya para guru di siswa VII di MTs Guppi Tompe Kab. Luwu Utara agar senantiasa memberikan dorongan dan motivasi pada siswa-siswinya untuk terus meningkatkan prestasi belajarnya, dan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa-siswinya agar kiranya selalu memberikan berbagai media yang tepat dalam pembelajaran matematika agar siswa bisa senang belajar matematika.
3. Kepada para orang tua siswa, agar memberikan perhatian, motivasi dan bimbingan lebih pada kegiatan belajar anak (siswa) dan mempergunakan waktunya sebaik mungkin agar apa yang diinginkan bisa tercapai.
4. Disarankan kepada peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian eksperimen lebih lanjut, agar melibatkan lebih banyak faktor yang diselidiki dalam penelitian, sehingga didapatkan wawasan yang lebih luas untuk mengkaji faktor-faktor yang memiliki perbedaan dengan hasil belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Suhertian, Piet ,*“Konsep Dasar dan Teknik Supervise Pendidikan”*, Cet. I,: Jakarta: Rhineka Cipta, 2000.

- Albab Adib Muhammad, “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Islamic Courseware dalam meningkatkan Hasil Belajar Kognitif materi akhlak terpuji dalam pergaulan Remaja di Kelas XI MA Zainurrahman Cikeusal Ketanggungan Brebes”, Skripsi, Semarang: IAIN Walisongo, 2012.
- Andriyani, Lina, et.al., “Pemanfaatan Powerpoint Dalam Pemberian Layanan Pembelajaran”, Blog Lina Andriyani. <http://andriyalina.blogspot.com/2013/07/pemanfaatan-powerpoint-dalam-pemberian.html>, (22 Mei 2014).
- Arikunto, Suharsimi, “Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan” (Edisi Revisi), Cet. IV; Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003.
- Arsyad, Azhar, “Media Pembelajaran”, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Cairudin, “Power Point Untuk Pembelajaran”, Blog Cairudin. <http://pendidikanyangcerdas.blogspot.com/2010/03/power-point-untuk-pembelajaran.html> (22 Mei 2014).
- Danim, Sudarman, ”Media Komunikasi Pendidikan”, Cet. 1; Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Daryanto, “Belajar Komputer Visual Basic”. Bandung: CV. Yrama Widya, 2006 .
- Departemen Agama RI, Al-Qur’an dan Terjemahnya, Bandung: Diponegoro, 2008.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cet.III; Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Indri, “Media Pembelajaran Power Point”. Blog Indri. <http://indri220410.blogspot.com/2012/12/media-pembelajaran-power-point.html> (21 Mei 2014).
- Josiah, “Filsafat Dunia Matematika”, Jakarta: cet;1: Prstasi Pustaka Publisher, 2007.
- M. Basyiruddin dan Asnawir, “Media Pembelajaran”, Cet. 1; Jakarta: Ciputat Pers, 2012.
- M. Subana, et.al., “Statistik Pendidikan”, Cet. I; Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- Mulia, Fujia, “Pengertian Matematika Menurut Para Ahli”. Blog Fujia Mulia. <http://www.trigonalworld.com/2013/04/pengertian-matematika-menurut-para-ahli.html> (12 Mei 2014).

- Roi, Sah, “Hasil Siswa Terhadap Matematika”, Blog Sah Roi, <http://med-pembelajaran.blogspot.com/2011/06/daya-serap-siswa-terhadap-matematika.html>. (6 Mei 2014).
- Sari, Ratna Utami, “Skripsi Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama pada Pokok Bahasan Dalil Pythagoras”. Official Website of Academia. http://www.academia.edu/1813614/pengembangan_media_pembelajaran_berbasis_teknologi_informasi_dan_komunikasi_tik_di_sekolah_menengah_pertama_pada.html (23 Mei 2014).
- Subana, M. dan Sudrajat, ‘Dasar- Dasar Penelitian Ilmiah”, Cet. II; Jakarta: Pustaka Setia, 2005
- Subana, M., Moersetyo Rahardi, dan Sudrajat. “Statistik Pendidikan”, Cet.II, Bandung: Pustaka Setia, 2005
- Sudjana, Nana, “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar”, Cet.XI; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Soedjana, “Pengertian Belajar”, Jakarta: UT. Depdikbud, 1989.
- Sonic, Navel, “Dukungan Model dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Mata Pelajaran Matematika”, Blog Navel Sonic. <http://navelmangelep.blogspot.com/2009/05/dukungan-model-dan-media-pembelajaran.html>, (12 Mei 2014).
- Slameto,” Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya”, Jakarta: Rieneka Cipta, 2003.
- Sukmadinata, “Teknologi Informasi Dan Komunikasi Era Globalisasi”, Jakarta: Bumi Persada, 2001.
- Sugiyono, “Statistika Untuk Penelitian”, Cet. XVIII; Bandung, 2011.
- , “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D ”, Bandung: Alfabet, 2012.
- Permana, Yoga Wijaya, “Pengertian Komunikasi Data”, Blog Yoga Permana Wijaya,. <http://yogapermanawijaya.wordpress.com/2012/07/25/pengertian-komunikasi-data-data-communication.html>, (12 Mei 2014).
- Prasasti, Andi Ika, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Menerapkan Strategi Kognitif dalam Pemecahan Masalah”, Tesis, Makassar: UNM 2008.

Pranata, Maman, “Media Pembelajaran Berbasis Power Point”. Blog Maman Pranata. <http://mamanpermatahati.blogspot.com/2013/06/media-pembelajaran-berbasis-power-point.html> (20 Mei 2014).

Purwanto, “Statistika Untuk Penelitian”, Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Uhama, Mahasiswa, “Pembelajaran Matematika dengan Objek yang Bersifat Abstrak”, Blog Mahasiswa Uhama. <http://mathematicsempires.wordpress.com/2013/05/24/pembelajaran-matematika-dengan-objek-yang-bersifat-abstrak/.html> (20 Januari 2014).

Universitas Pendidikan Indonesia,” Sistem Informasi Pendidikan”. Official Website Universitas Pendidikan Indonesia. http://file.upi.edu/direktori/fpmipa/prodi_ilmu_komputer/196603252001121munir/sistem_informasi_pendidikan/bab_1_pendahuluan_sistem_informasi_pendidikan.pdf (25 Mei 2014).

Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, “Pengantar Statistika”, Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000.

Zaku, Diana, “Media Pembelajaran Berbasis Power Poin”t. Blog Diana Zaku. <http://534272.blogspot.com/2013/01/media-pembelajaran-berbasis-power-poin.html> (22Mei 2014).